Драгун

Вариант воинского архетипа

Стоя высоко на краю массивного утёса, закованная в латы рыцарь -драконорождённая всматривается в даль. Она обыскивала вдоль и поперек эти каменные пики в течение многих дней, ища признаки мерзавцев из войска военачальника, грабивших измученные деревни в раскинувшейся внизу долине. Внезапно, она разглядела их: темные всадники под знаменами цвета крови, мчащиесяна восток вниз по склону. Немедля, она схватила своё копье и рванула вперёд в прыжке, похожем на полёт, спускаясь вниз по склону скалы иобрушиваясь на ничего не подозревающих мародеров.

Полуэльфийка, одетая в легкий, но крепкий блестящий чешуйчатый доспех и вооруженная серебряным трезубцем, стоит в изумлении перед тлеющим входом в пещеру дракона. Дракон, скрывающийся внутри, терроризирует соседний город, поджигая его башни и требуя дань золотом и жизнями смертных из числа испуганного населения. Держа свой трезубец в руке, она бьет верхней частью своего оружия по соседнему сталагмиту, бросая вызов дремлющему дракону на его собственном языке. Город хочет увидеть труп этой твари, и она будет той, кто сделает это.

Пожилой человек с белыми волосами, одетый в синий табард, блестящую броню с крыльями и ниспадающую пурпурную накидку, рассматривает свою следующую жертву - огромного, древнего синего дракона, парящего в небесах над бесконечной пустыней, через которую идёт мужчина. Но в один момент, человек оказывается среди облаков, с легкостью взмыв вверх одним могучим прыжком. Поравнявшись с добычей, он метнул свое оружие, и оно растворилось в луче золотой энергии, пронзившей дракона. С ревом боли дракон резко падает на раскинувшиеся внизу пески, а человек плавно опускается, чтобы сойтись в бою со своим врагом.

В местах, где водится множество враждебных драконов или других летающих монстров, иногда возникают ордена драгунов, чтобы защищать слабых и беззащитных. Закаленные рыцари и охотники на монстров, драгуны считают своей миссией сражать существ, которые угрожают смертным народам, и обучаются большим прыжкам почти похожим на полет, чтобы преследовать своих противников в небесах. Драгуны в конечном счете могут стремиться к чему угодно от мирного сосуществования до прямого господства над монстрами, на которых они охотятся, так же, как они могут охотиться на крупных животных из спортивного интереса, ради адреналина, или из чистого альтруизма к смертным народам. В любом случае, быть драгуном как правило означает посвятить всю жизнь службе и боям против неравных противников, и немногие приключенцы выбирают этот путь осознанно, а не по причине личных мотивов, вынуждающих сделать это.

Дополнительное владение

Когда вы выбираете этот воинский архетип на 3 уровне, вы получаете владение одним из следующих умений: Акробатика, Уход за животными, Атлетика, История или Восприятие, и вы изучаете Драконий язык. Если вы уже знаете этот язык, то вы вместо этого можете изучить один другой язык.

Стремительный рывок

Также на 3 уровне, на своём ходу вы можете сделать прыжок в длину вдвое дальше или прыжок в высоту в трое выше, чем вы обычно можете совершить. В отличие от обычного прыжка, этот прыжок не требует 10 футов разбега, и при этом не расходует вашу скорость. Этот прыжок может быть совершён дальше или выше, чем доступно вам значением скорости, и перемещение от этого прыжка также не вызывает провоцированной атаки.

Вы можете использовать это свойство дважды, прежде чем потребуется короткий или продолжительный отдых, чтобы восстановить его, и вы можете использовать эту способность только один раз в ход. Начиная с 10 уровня, вы можете использовать это свойство четыре раза, прежде чем потребуется отдых.

Удар в прыжке

На 7 уровне вы оттачиваете искусство прыжка, чтобы поразить своих противников. Если вы используете свой Стремительный рывок и совершаете атаку глефой, алебардой, метательным копьем, длинным копьем, пикой, копьем или трезубцем во время прыжка или сразу после приземления, вы совершаете атаку с преимуществом и добавляете половину вашего уровня Воина (округляя в меньшую сторону) к урону, наносимому этой атакой. Вы можете получить этот бонус только на одну атаку в ход. Вы неспособны получить этот бонус, если в результате совершаемого вами прыжка вы сталкиваетесь с твердым объектом, таким как стена или потолок.

Кроме того, вы получаете сопротивление любому урону, который вы получаете от падения.

Прыжок и Падение

При том, что драгуны известны своими прыжками, урон от падения вызывает беспокойство.

Однако, 25 августа 2015 правила, касающиеся урона от падения при прыжке, были разъяснены в твитере ведущим дизайнером Jeremy Crawford, а именно, что: "... падение это снижение, которое превышает высоту прыжка."

Это означает, что если драгун подпрыгивает на 40 футов вертикально вверх, то опускается на эти 40 футов вниз, и это сопровождается дополнительным падением на 80 футов на соседний утес, драгун получит урон только от 80 футов, на которые он упал, после завершения снижения от его прыжка.

Резкий всплеск

Начиная с 15 уровня, всякий раз, когда вы используете свой Всплеск Действия, вы можете также использовать свой Стремительный рывок, не тратя использование Стремительного рывка.

Небесная кара

Начиная с 18 уровня, вы в состоянии подняться до небес, преследуя своих противников, предпринимая сильную атаку, которая преобразует ваше оружие в копье чистого сияющего света.

Находясь под открытым небом, вы можете в свой ход израсходовать действие, чтобы прыгнуть вверх в небеса, поднимаясь на высоту 100 футов, но не расходуя движение. Как часть этого действия, как только вы достигаете верха траектории, вы можете швырнуть глефу, алебарду, метательное копье, длинное копье, пику, копье или трезубцем, которыми орудуете, на 400 футов, с таким броском атаки, как будто вы

совершаете обычную рукопашную или дальнобойную атаку этим оружием против цели в пределах своей досягаемости. Эта атака совершается с преимуществом, и наносит урон излучением, равный 10к12 + ваш модификатор Силы.

Любое существо, пораженное этой атакой, должно пройти спасбросок Телосложения со Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы. Если оно терпит неудачу, то становится сбитым с ног и, если у него есть скорость полета, то не может использовать эту скорость. Существо, затронутое этим, может перестать быть сбитым с ног как обычно, но может вернуть возможность использовать свою скорость полета, только войдя в контакт с землей. Если существо находится в полете и затронуто этой способностью, оно начинает падать в этот ход.

После использования этой способности в начале вашего следующего хода, вы быстро возвращаетесь на землю, не получая урон от падения, и ваше оружие магически возвращается в вашу руку.

Как только вы используете эту функцию, вы должны закончить продолжительный отдых прежде, чем сможете использовать ее снова.

Перевод: FtZ, для Dungeons_ru

Credits:

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit **Walrock Homebrew** for more!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Art by Grafit Art, Tyler Edlin, and Sandara

Thanks to the kind folks of reddit, /tg/, and tumblr, to /u/Smyris for their resource pack, and to /u/skybug12 for their Photoshop guide!